

DESPERADO 2

ARGUMENTO

1950, Devil Stone, el Alcalde del pueblo, **Bigpig**; con ayuda del sobornable **One Eyed Wicked**, y su lacayo **Fat Tough**, la han convertido en lo que actualmente es el lugar de encuentro y guarida de los más peligrosos bandidos, malhechores y asesinos del oeste del Pecos.

El Estado de Texas, harto de los abusos que en nombre de la Ley allí se cometan, ha acordado enviar al mejor sheriff que se haya conocido jamás, al **Marshall James**, que deberá expulsar a todos los malhechores del poblado, encarcelar a Bigpig y su camarilla, y establecer de nuevo la Ley.

Pero a **Marshall James** no le resultará nada fácil, pues **Bigpig** está al tanto de su llegada y le ha preparado un buen recibimiento, ha prometido una recompensa de **10.000\$** por su cabeza, suma nada despreciable para cualquier personaje del pueblo.

FASE DEL Poblado

Disponemos de 3 vidas, además podremos recoger vidas extras que nos otorgará algún que otro enemigo de los que liquedemos.

Puede andar, disparar andando, ocultarse de los disparos enemigos agazapado tras una pared.

Las balas tienen una vida limitada, se extinguirán al topar con algún enemigo.

ENEMIGOS

Malvado

Con mal carácter, pañuelo tapándole la cara y preparado para desenfundar se acerca a nosotros tanto por la derecha como por la izquierda, parándose y disparándonos. Sale con cierta constancia por ambos laterales.

Francotirador

Se encuentra oculto, estratégicamente apostado en diferentes lugares del decorado (en los tejados).

Lo podremos distinguir porque se le entrevé el sombrero y el rifle. En un momento dado, ya sea cuando estemos delante de él o lo hayamos pasado, se erguirá y nos apuntará con el rifle.

A veces de él caerá una pistola que nos dará un cargador, o una vida extra.

El encarcelado

Al pasar por la carcel y cuando estemos cerca de una reja de calabozo, de la oscuridad surgirá un par de manos aferradas a los barrotes y una cara.

Este preso sacará entre los barrotes un brazo con un cartucho de dinamita que nos arrojará. Este sujeto también nos parece conceder, al liquidarlo, una pistola o una vida extra.

El tipo del vivero

A veces, y una vez hayamos rebasado los viveros, emergerá de su interior un tipejo emparado que nos apuntará con su rifle e intentará matarnos por la espalda.

El apostao

Oculto tras una pared esperará a que pasemos y nos disparará por la espalda.

Viveros de los caballos

En su interior puede hallarse escondido un asesino.

Vidas extra, energía y puntos

Caerán al suelo al liquidar a enemigos escogidos.

FASE DEL SALON

LA CLAVE ES = "CLAVE"

Nos encontramos en el salón tomándonos un whisky.

De entre todos los personajes y movimiento que hay en la habitación deberemos distinguir a un puñado de asesinos que intentan liquidarnos.

Controles

Movemos un cursor por la pantalla de modo que al disparar nuestro personaje se gira y liquida al enemigo al que apuntemos, si este a su vez nos estaba amenazando.

Movimiento

Al desplazar el cursor hacia los laterales de la pantalla se producirá un scroll, dejándote ver una porción de la habitación.

ENEMIGOS Y SUS CARACTERISTICAS

Bailarina (400 puntos)

Bailando Can-Can al son del pianista. A veces dejará de bailar y nos apuntará con un arma.

Pianista (400 puntos)

Dejará de tocar el piano, se levantará y nos apuntará con un arma.

El indio (500 puntos)

Compañero del mejicano, a veces se levantará para intentar liquidarnos.

El escondido tras la puerta (600 puntos)

Entreabrirá alguna puerta del fondo y sacará un rifle amenazador.

CONTROLES

O: Izquierda.

P: Derecha.

Q: Arriba.

A: Abajo.

Espacio: Disparo.

Disparo:

— Si estamos avanzando normalmente o agachados disparará horizontalmente.

— Si estamos a la vez seleccionando hacia arriba dispararemos en ángulo.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Gamart.

Gráficos: Gamart.

Idea Original: Rafa Gómez.

Portada: Alfonso Azpiri.

Distribuidor: Erbe Software.

Música: Lords of the Sound.

Dirección: Gabriel Nieto.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD*** Y ENTER, pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea. Pon en marcha el cassette.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN"CAS: y después pulsa ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

* En todos los casos si algo va mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

PC

Teclea la palabra TOPO y pulsa ENTER en tu ordenador.

© TOPO SOFT 1991

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

C/ Serrano, 240.

28016 Madrid



LA
PIRATERIA
ES DELITO